

VIRTUAL BOY



SPACE
SQUASH

スペース スカツシュ

VUE-VSSJ-JPN

ごあいさつ

このたびは、株式会社 コナツ ジャパン エンターテインメントの、バーチャル歌謡専用カートリッジ「スペース スカッシュ」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。

まず、ご使用になる前に、別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整を行った上、正しい操作方法でご使用下さい。
なお、「注意書」と、この「取扱説明書」は再発行出来ませんので大切に保管して下さい。

《^ご注意

本ゲームは、電源切れになったり、リセットコマンドを使用したり、電源を切ってしまうと、ハイスコアなどのデータは全て初期状態に戻ってしまいます。

■ ■ ■ もくじ ■ ■ ■

1. ゲームをはじめる前に	2
2. ストーリー	6
3. 操作方法	8
4. スペース、スラッシュとはこんなゲームだぞ	10
5. ゲーム画面構成について	12
6. チャージ機について	15
7. コンフィグモード (CONFIG MODE) について	16
8. アイテムについて	18
9. ボーナスステージについて	20
10. 下地ボス (BOSS) モードについて	22
11. 隠し機について	24
12. ナイトメア機	25
13. コンティニューについて	27
14. ハイスコアエントリーについて	28
15. ビートロン (お祭り屋敷の巻)	29

1 ゲームをはじめる前に

まず、「スペース スカッシュ」のカートリッジを、バーチャルボーイ本体に差し込み電源を入れます。正しく入っていれば、電源を入れた瞬間、「ピロン」という効果音がなり、しばらくすると「図鑑1」の画面がバーチャルボーイ画面に表示されます。



図鑑1

画面1が表示されてから、約4秒ほどしてから、各ボタンから「A」「B」ボタン等を押すと、「画面2」のような、「白の幅調整画面」に切り替わります。

ここで、バーチャルボーイ本体上部にある「白の幅調整ダイヤル」を回し、必ず、画面の4すみにあるVBマークが見える位置にあわせて下さい。

(他に、4つ見えない場合がありますが、その場合でも、最低3つのVBマークが見えるようにあわせて下さい。)

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読み下さい。

次に、調整が終了したら、各ボタンを押して下さい。「画面3」のような、「オートマティックポーズ設定画面」が表示されます。

いずれかの+ボタンの上下で、カーソルが移動し、ON・OFFの設定が選べます。

ここでいずれかの項目を選択し各ボタンかSTARTボタンを押すと、タイトル画面に切り替わります。



【画面2】

このように、4すみのマークが見えるように調整して下さい。



【画面3】

- オートマティックポーズをONに設定すると、
ゲーム中で分岐以上F4キーをかけた時にゲームを止めた場合、次のステージに進む際等に、自動的に、「写真4」のような、メッセージ画面が表示されます。この画面が出た場合には、必ず、適度な休憩をとり、目や体を休めるようにして下さい。
適度な休憩を取ったら、ゲームボタンを押して下さい。
ゲームを再開することが出来ます。



〔写真4〕

- オートマティックポーズの期間はあくまでも、目安です。
ゲーム中は、必ずF4キーをかけて、適度な休憩を取るようにして下さい。
- F4キーをかけた場合に、怪物や敵軍の一面が見えることがありますが、これはゲームの仕様上であり、故障ではありません。
F4キーを解除すれば元に戻ります。



オートマティックポーズを設定すると、タイトル画面
〔写真5〕へ切り替わります。

〔写真5〕

タイトル画面では、STARTボタンを押すと、ゲームへ。
SELECTボタンを押すと、隠れメニューが開きます。
隠れメニューでは、しずいすれかの+ボタンと下で、GAME START・TRAINING・
CONFIG MODEのいずれかを選択し、Aボタンで選択します。
(CONFIG MODEはP.18を、TRAININGに関してはP.22を参照下さい)

タイトル画面で、PRESS STARTと表示されているときに、STARTボタンを押すか、
隠れメニューで、GAME STARTを選択し、Aボタンを押すと、簡単なストーリー紹
介が表示され、Aボタンを押すと、続けてエリアマップの表示画面に移り替わります。
主人公のビートロンが、スタート地点のステージの上に降り、Aボタンを押すと、「場
面B」のような、VS画面に移り替わります。

ここでは、し+ボタンの下で、ビートロンの下に表示
されているチャージ技の候補を選択することができます。
チャージ技を選択したら、Aボタンを押すことにより、
ゲームを再開することが出来ます。



(図 25)

2 ストーリー

地球がある国境線から、うーんとうーんと離れたアニマル星。
この世界は、肉辺でも唯一のどかな星で、
いつも、平和な日々が続いていました。

しかし、そんなある日のことです。

アニマル星からちょっと出て、二軒先のコンビニ星を曲がった路にある
ズビルズビルズ星から、宇宙盗団ナイトスア団という集団が
やってきて、アニマル星中に、突然暴走漢な暴政を継続してしまっただけです。

たまりかねたアニマル星の盗団「アニマル4129団」は、
宇宙の警備団は、「ビーレンジャー」に向けて緊急信号を発信したのです———。



ストーリー

「ふむ、今日ものどかなあ。」
と、一人静かに日焼けをするビーレンジャーの一人であるあなたのもとに、突然、
「ビービビ。ビービビ。ビ。ビービービ……」と、機械が。
「さ、緊急信号だグ ど、どこだ？ ア、アニマル船？」

あなたは、警備ビートルンに飛び乗り、アニマル星に建設された
ナイトメア島の秘密基地に飛び込んでいきました。

そして、その秘密で見たものは、なんと、スカッシュのコートだったのです。

「ふふふ。来たな！ ビートルン！
僕たちを助けたければ、このスカッシュで帰れだグ」

こうして、ビートルンの戦い(?)は始まるのでした。

3

もうひとつはもうひとつ

操作方法

L + 吸タン

〈ゲーム中〉

自機キャラクター「ビートロン」を上下左右に移動させます。

〈その他〉

カーソル選択移動させます。

SELECT ボタン

ゲーム中ポーズ時に押すことにより、画面凍結を行うことができます。

また、タイトル画面でメニューを表示します。



START ボタン

〈ゲーム中〉 ポーズをかけ、一旦ゲームを中断します。

〈その他〉 ゲームスタート時に使用します。

トリガーボタン

トリガーボタンは、銃を撃つ際にも使用できます。
トリガーボタンは、銃を撃つ際に、トリガー
ボタンを押すことで、銃を撃つことができます。

Rトリガーボタン

R+ボタン

ゲームをプレイする際に、R+ボタンを押すと、
ゲームの進行速度が速くなります。また、R+ボタン
を押すと、ゲームの進行速度が遅くなります。

Aボタン

Aボタンは、ゲームの進行速度を速くするボタンです。

Bボタン

Bボタンは、ゲームの進行速度を遅くするボタンです。

ゲームの進行速度を速くするボタンは、Aボタンです。ゲームの進行速度を遅くするボタンは、Bボタンです。



スペース スカッシュとはこんなゲームだ!!

「スペース スカッシュ」は、宇宙を舞台にした、おもしろいゲームです。プレイヤーは宇宙船を操縦し、敵の宇宙船を撃ち落とすことが目的です。

このゲームは、画面の中央にプレイヤーの宇宙船があり、左右に敵の宇宙船が出現します。プレイヤーは、敵の宇宙船を撃ち落とすことで、スコアを稼いでいきます。また、敵の宇宙船を撃ち落とすことで、敵の宇宙船の残骸が出現し、プレイヤーはそれらを回収することで、さらなるスコアを稼いでいきます。

このゲームは、画面の中央にプレイヤーの宇宙船があり、左右に敵の宇宙船が出現します。プレイヤーは、敵の宇宙船を撃ち落とすことで、スコアを稼いでいきます。また、敵の宇宙船を撃ち落とすことで、敵の宇宙船の残骸が出現し、プレイヤーはそれらを回収することで、さらなるスコアを稼いでいきます。

同様のことは、 \mathbb{R}^n 上の任意の点 x に対して、 x を中心とする半径 r の開球 $B(x, r)$ に対して、 $B(x, r) \cap \mathbb{Q}^n \neq \emptyset$ であることが示される。

よって、 \mathbb{R}^n 上の任意の点 x に対して、 x を中心とする半径 r の開球 $B(x, r)$ 内に有理点 y が存在する。これは、 \mathbb{Q}^n が \mathbb{R}^n を稠密に満たすことを示している。

また、 \mathbb{R}^n 上の任意の点 x に対して、 x を中心とする半径 r の開球 $B(x, r)$ 内に無理点 y が存在することも示される。

このことから、 \mathbb{R}^n 上の任意の点 x に対して、 x を中心とする半径 r の開球 $B(x, r)$ 内に有理点と無理点の両方が存在することが示される。これは、 \mathbb{Q}^n と $\mathbb{R}^n \setminus \mathbb{Q}^n$ が \mathbb{R}^n を稠密に満たすことを示している。

以上より、 \mathbb{R}^n 上の任意の点 x に対して、 x を中心とする半径 r の開球 $B(x, r)$ 内に有理点と無理点の両方が存在することが示される。これは、 \mathbb{Q}^n と $\mathbb{R}^n \setminus \mathbb{Q}^n$ が \mathbb{R}^n を稠密に満たすことを示している。

でも、このように、船の航行に「手」を出してあげれば、イ
ルカは、この「手」を、この「船」の内部に持っている「サ
イクル」に

「この「手」を、この「船」の内部に「おける」か、それ
が、船の「舵」を、この「船」の内部に「おける」か、よくな
ります。この「舵」を、この「船」の内部に「おける」か、よ
うにしてあげます。

この「舵」を、この「船」の内部に「おける」か、

「この「舵」を、この「船」の内部に「おける」か、この「舵」も
も、この「舵」も、この「舵」も、この「舵」も、この「舵」も、

この「舵」を、この「船」の内部に「おける」か、この「舵」も
も、この「舵」も、この「舵」も、この「舵」も、この「舵」も、

この「舵」を、この「船」の内部に「おける」か、この「舵」も
も、この「舵」も、この「舵」も、この「舵」も、この「舵」も、



図 1-1



図 1-2

6 チャージ技について

チャージ技とは、「蓄」の種類の技で、威力は蓄の回数に比例して増える。蓄の回数が多いほど威力は高くなる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。蓄の回数は、技の威力によって決まる。

7

コンフィグモード(CONFIG MODE)について

このモードでは、ハードウェアの構成や、ソフトウェアの設定を変更することができます。このモードに入るには、起動時に特定のキーを押す必要があります。このモードでは、ハードウェアの構成や、ソフトウェアの設定を変更することができます。このモードに入るには、起動時に特定のキーを押す必要があります。

AS = NORMAL HARD

このモードでは、ハードウェアの構成や、ソフトウェアの設定を変更することができます。このモードに入るには、起動時に特定のキーを押す必要があります。

ON OFF

このモードでは、ハードウェアの構成や、ソフトウェアの設定を変更することができます。このモードに入るには、起動時に特定のキーを押す必要があります。



アイテムについて

アイテムは、敵の攻撃でダメージを受けると破壊されていく。移動速度は遅く、
「E」キーを押すと「E」と表示。サブ武器として、最もダメージを与えて
破壊されたアイテムが復活し、再度「E」キーを押すことができます。

「E」キーを押すと、そのものの名前が「E」キーを押すと表示されます。
例)「E」キーを押すと「E」の威力がスローアップにより高まります。

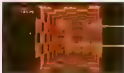
「E」キーを押すと、そのものの名前が「E」キーを押すと表示されます。

「E」キーを押すと、そのものの名前が「E」キーを押すと表示されます。

「E」キーを押すと、そのものの名前が「E」キーを押すと表示されます。
「E」キーを押すと、そのものの威力は増加します。

「E」キーを押すと、そのものの威力は増加します。

9 ボーナスステージについて

[illegible]

[illegible]

總編輯部：上海南京路新華書局發行所

[illegible][illegible][illegible]

10

TRAINING(練習)モードについて

サイトの自由で「**練習モード**」を選択することにより「**練習モード**」の画面が表示され「**練習モード**」の項目が表示される。また「**練習モード**」の項目を選択すると「**練習モード**」の画面が表示される。



「**練習モード**」の項目を選択すると「**練習モード**」の画面が表示される。また「**練習モード**」の項目を選択すると「**練習モード**」の画面が表示される。

12 ナイトメア^夢

＊高遠純（ナ）＊高遠純

原作：トミタロウ（小説）＊高遠純（ナ）＊高遠純

ナツキイニ、人（人）

「メタBE」

「メタBE」は、メタBEのメタBE

「メタBE」

メタBEは、メタBEのメタBE

「メタBE」

メタBEは、メタBEのメタBE
メタBEは、メタBEのメタBE

「メタBE」

メタBEは、メタBEのメタBE
メタBEは、メタBEのメタBE

13 コンティニューについて

スペーススカッシュでのGAME OVERは、相手のミスによるものです。

- ・相手に負けてしまった。
- ・相手にミスを取られてしまった。

しかし、スペーススカッシュでは、図柄が異なるものの、コンティニュー(ゲーム継続)をすることが出来ます。

コンティニュー画面で、「はい」を選択すると、そのステージの最初からゲームをやり直すことが出来ます。

しかし、コンティニュー図柄を使い過ぎてしまおうか、コンティニュー画面で、「いいえ」を選択すると、GAME OVERになってしまいます。

コンティニューは、最大3回までです。

ゲーム途中で、CONTINUE+1というアイテムをとっても、3回以上は、増えません。ご注意ください。

・COMBO MODE内で、WATCHの値を変更した場合、変更した数分の点を減られると、負けてしまいます。27

14 ハイスコアエントリーについて

スペーススカッシュでは、一定の得点をマークすると、ハイスコアエントリー画面でアルファベット3文字の名前登録を行うことができます。

名前入力は、しりあいすれかの★ボタンの上下左右で文字を選択し、右ボタンで入力、左ボタンで入力を一つ前に戻ることができる。

3文字目で、右ボタンを押すと、入力決定となります。

- ハイスコアエントリーの記録は、電源を切ってしまうと全て消えてしまいます。ご注意ください。
- コンティニュー画面でコンティニューを選択してしまうと、ハイスコアをマークしていても、得点は0に戻ってしまい、ハイスコアエントリーで登録できません。



15 ビートロン「必勝!! 虎の巻」

ゲームがうまく面白くない……。どうしたら良いのか分からない……。そんな人のために、簡単な必勝法をちょっとだけ教えてあげるよ……だ

1. 相手のキャラ運もチャージ値を監視している。

相手のバファージのところで、「ATTACK」と出たら準備は整った。

2. ボスは、ボールをぶつけていくと変化をしてくる……。

また、どうしても倒せない、なかなか倒せないというときは、モノは試し！

チャージ値「オーニングボール」を使ってみて下さい。するとほら……！

3. 相手のキャラ運には、それぞれ特徴がある。

それぞれの特徴を知ってしまえば、ゲームの展開がぐっと楽になるはずだ。

4. どうしても倒せない。

そういうときは、最初のリートを変えてみてはどうでしょう？

エッ？ エリアムから進めない……？ そ、それは、もっと練習してもらわないと……。

5. 敵の弱さをより強めるサイコボール？

このように、ゲームが進むと、打ち返しが強くなり、ボールの速度はグングンとスピードアップしていきます。

そこで、必殺のシュートを行うと、敵の弱さをより強めることがあると聞いてますが……。

果たしてこの必殺のシュート、あなたは体験することかできるかな？

VIRTUAL BOY バーチャルボーイ®は任天堂の商標です。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内での販売および貸借とし、
また商業目的での複製は禁止されています。

株式会社ココナッツジャパン エンターテインメント

〒102 東京都千代田区平河町1-6-7-702

TEL 03-5278-7301 ©1995 COCONUTS JAPAN